

Nintendo



NINTENDO  
GAMECUBE®

# DONKEY KONG JUNGLE BEAT

ドンキーコングジャングルビート

# DONKEY KONG JUNGLE BEAT

ドンキーコングジャングルビート

任天堂株式会社

〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 TEL (075)662-9611

および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。日本商標登録第4503566号、第4468776号

© 2004 Nintendo All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program, reserved by NINTENDO.

EmuMovies

IM-DOL-GYBJ-JPN

■ 1 人 用  
■ タルコンガアクション

メモリーカード  
使用ブロック数

3

とりあつかい せつ めい しょ  
取扱説明書



# ごあいさつ

このたびは任天堂「ニンテンドーゲームキューブ」専用ソフト「ドンキーコング ジングルビート」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」はソフト（ニンテンドーゲームキューブディスク）と共に大切に保管してください。

## 安全に使用していただくために…



### 警告

- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れて使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを体験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、

直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- コントローラのコントロールスティックやCスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を痛めることがあります。
- 騒音や音、時間帯などに気をつけて遊んでください。

## タルコンガを使用される場合



### 警告

- 本製品の使用中に手や腕などに疲労、不快、痛みや異常を感じたときは、直ちに使用を中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕などに障害が認められたり、疲れている場合は、本製品を使用することによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、本製品を使用する前に医師と相談してください。
- 本製品を使用するときは、適度に休憩を取ってください。めやすとしては1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
- 本製品の疲れた状態でのご使用、連続した長時間にわたるご使用は健康上好ましくありませんので避けてください。



### 注意

- 力まかせにたたかないでください。手や腕を傷める原因になります。

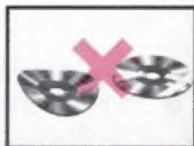
※このソフトはコントローラの振動機能に対応していません。



## 機器の取り扱いについて…

### 注意

- ひび割れや変形、修復したディスクは使用しないでください。ニンテンドー ゲームキューブ 本体(以下、本体と記す)内部でディスクが破損し、けがや故障の原因となります。
- ディスクを曲げたり無理な力を加えると、ディスクが破損し、けがの原因となります。
- ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。
- ディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。
- ディスクを廃棄する場合は、各自治体の指示に従ってください。
- ディスクは絶対に投げないでください。けがや故障の原因となります。
- ゲーム終了後、本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押す、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから取り出してください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。
- このディスクは本体およびニンテンドー ゲームキューブ互換機用のディスクです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や、耳などの身体に悪い影響を与える場合がありますので、絶対におやめください。
- 本体をプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生じるため、接続しないでください。



ディスクを取り出すときは、中央のディスクリリースボタンを押してください。

## 使用上のおねがい

- 直射日光の当たる場所やストーブやヒーターなどの熱源のそばで使用、保管しないでください。また、湿気の高い場所やホコリの多い場所も避けてください。
- 密閉された自動車の中(特に夏期)などに長時間放置しないでください。
- ゲームが終わったら、本体からディスクを取り出し、ケースに入れて保管してください。ケースに入らずに重ねたり、斜めに立てかけたりすると、傷やそりの原因となります。
- ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷などをにつけないように取り扱ってください。また、シールなどを貼り付けたり、鉛筆、ペンなどで文字や絵を書かないでください。
- ディスクが指紋やホコリによって汚れている場合、正常にデータを読み込むことができない可能性があります。もし、ディスクが汚れてしまったときは、柔らかい布でディスクの中心から外の方へ軽くふいてください。
- ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。
- ディスクを本体にセットする場合は、無理な力が加わらないように十分注意し、必ずゲームタイトルが印刷されている面を上にして、カチツと音がするまでしっかりとセットしてください。
- お客様の誤ったお取り扱いによりディスクに生じた傷、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。
- このディスクは「日本国内専用」の表記のある日本国内仕様の本体およびニンテンドー ゲームキューブ互換機に対応しています。海外仕様の上記製品では使用できません。
- コントローラのスティックやボタンを無謀に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますのでご注意ください。





## コントローラのニュートラルポジションと再設定機能

本体の電源をONにするときリセットボタンを押すときは、ニンテンドー ゲームキューブ コントローラのコントロールスティック、Cスティック、LトリガーボタンおよびRトリガーボタンに触らないように注意してください。



本体の電源をONにしたときの、これらのスティックやトリガーボタンの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。このときに各スティックが傾いていたり、各トリガーボタンが押されていた場合、その状態がニュートラルポジションと設定されてしまいます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、正常な操作ができなくなります。ズれてしまったニュートラルポジションを正しい位置に修正（再設定）するには、次の操作を行ってください。

各スティックとトリガーボタンから指を放し、XボタンとYボタンを押しながらSTART/PAUSEボタンを3秒程度、押し続けてください。

## メモリーカードとバックアップ機能について

ソフトのバックアップ（途中経過や成績などのセーブ）を行うには、別売の「ニンテンドー ゲームキューブ メモリーカード」が必要です。バックアップデータ書き込み中および読み出し中におけるメモリーカードの抜き差し、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によりデータが消えてしまった場合、それを復元することはできませんのでご了承ください。

## コントローラポートへの接続

このゲームは1人用です。使用するタルコンガまたはコントローラのプラグを本体前面のいずれかのコントローラポートに接続してください。



タル型コントローラ

ニンテンドー ゲームキューブ  
タルコンガ

※単品売りもあります。

## もくじ

タルコンガの使いかた	6
ゲームの始めかた	8
セーブについて	8
ゲームの遊びかた	11
主なアクション	12
ボスとの一騎打ち	15
俺たちジャングルブラザーズ!	16
カッコよくバナナを手に入れよう!	17
困ったときのQ&A	18

それぞれの地を制し

「王の中の王」になれ!

4 阻むものがあれば力でねじ伏せろ!!



# タルコンガの使いかた



「ドンキーコングジャングルビート」をより楽しんでいただくため、タルコンガを使ったプレイをお勧めします。本書の説明やゲーム中のアドバイスなども、タルコンガを使って説明します。



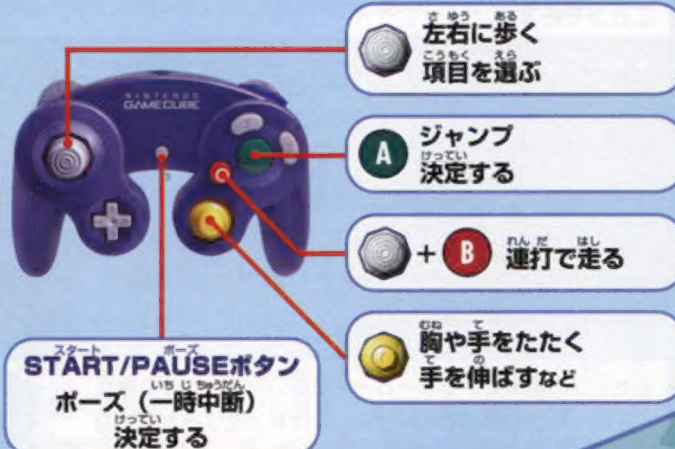
手びょうしセンサー

手びょうしすると何かが起こる!

胸や手をたたく・手を伸ばすなど → P12



コントローラでの操作





# はじ ゲームの始めかた

ディスクを本体に正しくセットし、メモリーカードを**スロットA**に差し込んでください(スロットBには対応していません)。ディスクカバーを閉じてから電源をオンにしてください。タイトル画面が表示されます。



## はじ 初めてゲームをするとき

画面の指示にしたがい、スロットAに差したメモリーカードに「ドンキーコング ジャングルビート」のファイルを作ります。

## セーブについて

コースをクリアしたときに、自動的にセーブ(記録)されます。  
→ **P10** 1枚のメモリーカードにつき、1つのセーブデータを残すことができます。

★ゲームをセーブするためには、スロットAに差し込んだメモリーカードに**3ブロック**の空き容量が必要です。

★一度ゲームを遊んでセーブしたあと、続きをプレイしたいときは「ドンキーコング ジャングルビート」のファイルが保存されているメモリーカードが本体にセットしてあるか確認してください。

※メモリーカードの中のファイルを削除する方法や、メモリーカードの「初期化」の方法については、本体の取扱説明書をご覧ください。

※セーブの途中でメモリーカードを抜いたり、本体の電源を切ったりしないでください。本体やメモリーカードの故障の原因となります。



## セーブデータがあるとき

ゲームを進めていくと選べるコースが増えていきます。遊びたいコースを選んでプレイしてください。



## オプション

タイトル画面から**【オプション】**を選ぶと、**サウンド**と**手びょうしセンサー**の感度を設定することができます(設定を変えて戻ったときにセーブされます)。



### ●サウンド

サウンドを[ステレオ][モノラル]から選ぶことができます。

### ●手びょうしセンサー

手びょうしセンサーが反応する音量の大きさを設定します。感度の調整には、

**オート**(プレイ中、自動で感度を調整するモード)と**マニュアル**(手動で感度

を調整するモード)の2つの方法があります。マニュアルを選択した場合は、画面右下にいるドンキーコングを見てください。

プレイヤーが手をたたいたりしていないのに動いていたら、それは周囲の音に反応しているサインです。**ドンキーコングが反応しなくなる位置まで、バーの自盛りを合わせてください。**



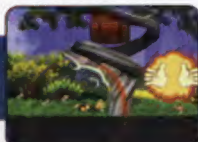


## ゲームの流れ

2つのステージ+ボス戦で、1コースになります。

### オープニング

初めてゲームを遊ぶときは、オープニングのあと、最初のコースが始まります。



### ステージ突破

できるだけ多くのビート → P11 をためながら、2つのステージを進んでいきます。



### ボス戦

2つめのステージを突破すると、手強いボスが待ちかまえています！



### コースクリア

ボスに勝利するとコースクリアとなり、そのときのビートの数に応じてクレストを手取ります。そしてそこまでの冒険がセーブされます。一度クリアしたコースをプレイした場合、スコアが更新されたときのみセーブされます。

### コースセレクト

手に入れたクレストによって遊べるコースが増えています。ただし必要とされるクレストが足りないと遊べないコースもあります。



### クレストについて

銅・銀・金～の順でランクが上がり、ランクの高いクレストを手に入れたら、より先のコースまでプレイできるようになります。



## ゲームの遊びかた

### 画面の見かた

#### ビート

バナナなどを集めることでドンキーコングの体力が増え、ビートとしてカウントされます。敵の攻撃を受けたりすると減っていき、0のときにさらにダメージを受けるとゲームオーバーです。



#### バナナ



1本で1ビートになりますが、取りかたによって、もらえるビートの数が変化します。→ P17

#### フラワー



#### ドンキーコング

プレイ中のドンキーコングが拡大されて表示されます(表示されない場面もあります)。よ～く見ていると思わぬ発見があるかもしれません！

冒険の途中、ドンキーコングのアクションによって現れることがあります。これを100集めると100ビートもらえます。フラワーが100に満たなければ、ビートはもらえません。

### ステージの中では…



近くで手をたたくと、→の方向に投げられます。



ツタを左右に揺らすことで遠くへジャンプできます。



先の方まで登ると、反動で放り上げられます。



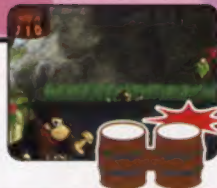
花の中に入ると、泡に包まれて空中を飛ぶことができます。



# 主なアクション

## 歩く・走る

左右のたたき面を同時にたたくと、その方向に歩きます。同じ面を連打すると、速く走ることができます。



## 胸や手をたたく・手を伸ばす

プレイヤーが手をたたくと、ドンキーコングも音を鳴らして周囲に何か起こしたり、少し遠くのパナナに手を伸ばしたりします。



クラブキャッチ

バナナに手を伸ばし、少し離れた場所にあるバナナを取ることができます。



音波アタック

少しの間、敵をしびれさせて動けなくすることができます。

## 手や音波が届く範囲について

手びょうしセンサーが反応していれば、赤と緑の輪が出ます。

広がっていく緑の輪は、音波が届く範囲です。

赤い輪は、手が届く範囲です。



## ジャンプ

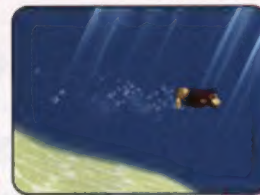
左右のたたき面を同時にたたくと、その場でジャンプします。



ななめにジャンプしたいときは、走りながら左右の面を同時にたたきましょう。

## 泳ぐ

左右のたたき面をたたくと、その方向に泳ぎます。



ゆっくりたたく

少し間隔をおいてたたけば、水中を水平に泳ぐことができます。



連打

同じ面を連打すると、もぐりながら泳ぎます。速くたたくほど下を目指して泳ぎます。



交互にたたく

左右の面を交互に連打すると、まっすぐ下に向かって泳ぐことができます。



同時にたたく

左右の面を同時にたたくと、まっすぐ上に向かって浮上することができます。



## カベジャンプ

カベに向かってジャンプして、**触れたタイミングで跳びたい方向のたたき面をたたきます**。これを繰り返せば、カベとカベとの間を連続キックしながら高い場所に登ることができます。



このときにカベ側のたたき面を連打すると、すべり落ちないように踏ん張ることができます。

## バック宙



走っている方向と反対側の面をたたいて、止まりかけているときにジャンプするとバック宙をします。



## カイトドロップ

ジャンプ中に左右のたたき面を長く押すと、真下に向かって勢いよく落下します。

## ポーズ (一時中断)

START/PAUSE ボタンを押すと、ゲームを一時中断し、ポーズメニューを表示します。そのコースを最初からやり直したり、コースセレクト画面まで戻ったりすることができます (このときセーブはされません)。

## ボスとの一騎打ち

### 画面の見た



#### ボスの体力

攻撃をヒットさせると減っていき、0にすれば勝利です。いろいろな攻撃を試してみましょう。

#### ドンキーコングの体力

相手の攻撃を受けると減っていき、0になるとゲームオーバーです。2つのステージで集めたビートが多いほど体力も多くなります。

### 操作の一例

## パンチ



左右のたたき面をたたくと、それぞれ左パンチと右パンチを出して攻撃することができます。



## 攻撃をよける



タイミング良く手をたたくと、相手の攻撃をよけることができます。



ここで紹介した以外にも、さまざまなボス戦が待っています！



# 俺たち ジャングルブラザーズ!

冒険の途中、ドンキーコングを助けてくれます。



モーシン

もう **スピードアップ** することができます。



スピードアップ



スピードダウン



ジャンプ

空中をふわふわと降下します。



左右へ移動

※連打で落下スピードを遅くできます。

ムツサー



シャッチー

水中を勢よく泳ぎます。



乗る



降りる

羽ばたきながら上空へ飛びます。



左右へ移動

ヘリバード



カッコよく **バナナを手に入れよう!**

冒険の最中、つねに気になるのがビートの数。このビート、バナナの取りかたに一工夫加えると、より多くもらえるのです。そのテクニックの一部を紹介しましょう!



ふつうに歩きながらバナナを取っても、7ビートにしかなかったのが...

クラブキャッチで手の届く範囲のバナナを一気に取ったら、たくさんのビートがもらえました! →P12



着地しないで次々アクションを繰り返しながらバナナを取ると、たくさんのビートがもらえます (COMBO)。ただし着地したときに加算されるため、着地前にダメージを受けるとそのビートもなくなってしまいます。



空中でアクションを繰り返すことに、ドンキーコングの周りを回るコンボ妖精 (コンボの数) が増えていきます。同じアクションの繰り返しではコンボになりません。

タルコンガをフルに使って、多くのアクションを身に付けましょう!



# 困ったときのQ&A

**Q** 何をしていいのかわかりません。

**A** 周囲を見てみると、白いサルがいることがあります。サルたちの行動が次に進む道のヒントになるかもしれません。また、音を鳴らすと敵や仕掛けに変化が起こる場合があります。行きづまったときは手をたたいてみましょう。



**Q** 突然タイム表示が現れたのですが…？

**A** ステージによっては順位を競うレースをしながら進んでいくところもあり、そのためのタイムが表示されます。レースの結果がよいと、たくさんポイントがもらえます。



**Q** 炎や氷にやられてしまいます。

**A** 火がついてしまったり氷づけにされたりすると、時間とともにポイントが減っていきます。左右のたたき面を連打して、ダメージを最小限におさえましょう。



## タルコンガ使用上のおねがい

- ・タルコンガを力まかせにたたかないでください。手や腕を傷めたり、故障する原因になります。
- ・タルコンガは必ず手でたたいて使用してください。たいこのバチなどの硬いものでたたくと、故障の原因になります。
- ・タルコンガで遊ぶ際は近隣の迷惑にならないように、騒音や音、時間帯などにご注意ください。

※タルコンガで遊ぶときはタルコンガの取扱説明書も参照してください。

## staff list

### EXECUTIVE PRODUCER

岩田 聡

### GENERAL PRODUCERS

宮本 茂

手塚 卓志

### PRODUCER

清水 隆雄

### DIRECTOR

小泉 敬典

### ASSISTANT DIRECTORS

林田 宏一

兵藤 公治

白井 太

川端 敬裕

### PLAYER CHARACTER PROGRAMMING

清水 英明

### SYSTEM PROGRAMMING

矢田 智子

### 3D ANIMATION

安藤 美恵子

久永 勝貴

### CHARACTER ART DESIGN

高村 英彰

### CHARACTER PROGRAMMING

大田 辰郎

安藤 勝康

山口 敦

### SOUND

川村 昌史

### MUSIC

横田 真人

### CHARACTER DESIGN

細野 剛史

元倉 健太

菅原 たえ子

三島 敦

### MAP DESIGN

山口 一美

### CHARACTER ART & SCREEN DESIGN

松崎 康彦

### EFFECT DESIGN

秋野 祐亮

松宮 由美子

### CHARACTER MODELING

渡辺 大介

江崎 正典

山本 俊介

南沢 賢一

### MAP MODELING

橋本 和典

田中 律子

鈴木 早苗

矢田 智子

### 3D ANIMATION

安藤 美恵子

久永 勝貴

### CHARACTER ART DESIGN

高村 英彰

### VOICE

長嶋 高士

鈴木 勝美

宮田 浩徳

野中 秀哲

高橋 俊嗣

岡崎 雅弘

土屋 利秀

### COORDINATION

西村克仁

### PROGRESS MANAGEMENT

加藤圭三

### TECHNICAL SUPPORT

松井 啓祐

岡本 慎吾

安田 芳人

角井 博信

### DEBUG SUPPORT

矢野 晃

### SPECIAL THANKS

杉山 直

黒梅 知明

SUPER MARIO CLUB

任天堂 東京支店

### ARTWORK

飯田 季

佐藤 正徳

中嶋 茂久

小山内 寿代

中野 祐輔

尾山 礼

門田 啓介

手嶋 敦史



## プログレッシブ対応テレビをお使いの方へ

当ソフトでは以下のケーブル接続と操作を行うことにより、ゲーム機本体からの映像出力をプログレッシブ方式対応テレビ用の「チラつき」の少ない、きれいな画像に切り替えてプレイすることができます。

※ご使用のゲームキューブ本体のモデルナンバーがDOL-101(JPN)の場合、プログレッシブ表示はできません。モデルナンバーは本体底面のラベルに表示されています。ご確認ください。

1 本体とテレビのD端子を別売の「D端子ビデオケーブル」で接続します(詳しい接続方法については本体の取扱説明書をご覧ください)。

2 本体にディスクをセットし、ディスクカバーを開けてからパワーボタンを押してください。

3 この画面が表示されたら、コントローラのBボタンを押し続けます。

4 画面に「プログレッシブモードで表示しますか?」の文字が表示されますので、「はい」を選んでください。以降、画面はプログレッシブ出力で表示されます。



- 一度プログレッシブモードを選択すると、いったん本体の電源をOFFにしてもケーブルの接続を変更しない限り、次からは最初にBボタンを押す必要はありません。画面には毎回この選択枝が表示されます。
- ご使用のプログレッシブ対応テレビにコンポーネント入力用のピン端子がある場合、別売の「コンポーネントビデオケーブル」で接続してもプログレッシブモードへの切り替えが可能です。
- D端子付きのテレビであっても、それが「D1規格」の場合、お使いのテレビはプログレッシブ対応テレビではありませんので、プログレッシブモードで表示することはできません。
- ご使用のテレビの種類によってはプログレッシブモードに切り替えた場合、強制的に画面の縦横比が変更されることがあります。

## 警告

任天堂のゲームの複製は違法であり、国内及び外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内及び外国の著作権法で保護されています。

## WARNING

Copying of any Nintendo game or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

## 任天堂株式会社 お客様ご相談窓口

京都(本社)：京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1  
〒601-8501 TEL.(075)662-9611

東京サービスセンター：東京都台東区浅草橋5丁目21番4号  
〒111-0053 TEL.(03)5820-2500

大阪サービスセンター：大阪市北区本庄東1丁目13番9号  
〒531-0074 TEL.(06)6376-5970

名古屋サービスセンター：名古屋市西区幅下2丁目18番9号  
〒451-0041 TEL.(052)571-2506

岡山サービスセンター：岡山市奉還町4丁目4番11号  
〒700-0026 TEL.(086)252-2038

札幌サービスセンター：札幌市中央区北9条西18丁目2番地  
〒060-0009 TEL.(011)612-6930

電話受付時間：月～金 午前9時～午後5時(土、日、祝日、会社特休日を除く)  
電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。

本ソフトウェアでは、株式会社フォントワークスジャパンのフォントを使用しています。フォントワークスジャパンの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、株式会社フォントワークスジャパンの商標または登録商標です。

禁無断転載